

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika pada umumnya identik dengan perhitungan menggunakan angka – angka dan rumus – rumus. Dari hal ini muncul anggapan bahwa kemampuan komunikasi matematika belum dapat dibangun pada pembelajaran matematika, hal ini tidaklah benar. Dalam pembelajaran matematika, komunikasi memiliki peran penting: (1) kekuatan sentral bagi siswa dalam merumuskan konsep; (2) modal keberhasilan bagi siswa terhadap penyelesaian dalam eksplorasi dan investigasi materi matematika; (3) sarana bagi siswa dalam berkomunikasi dengan temannya untuk memperoleh informasi, membagi pikiran dan penemuan.

Kemampuan berkomunikasi menjadi salah satu syarat yang memegang peranan penting karena membantu dalam proses penyusunan pikiran, menghubungkan gagasan dengan gagasan lain. Dalam Bambang (2008: 6) membangun komunikasi matematika menurut *National Center Teaching Mathematics* (NCTM) memberikan manfaat pada siswa berupa:

1. Memodelkan situasi dengan lisan, tertulis, gambar, grafik, dan secara aljabar.
2. Merefleksi dan mengklarifikasi dalam berpikir mengenai gagasan-gagasan matematika dalam berbagai situasi.

3. Mengembangkan pemahaman terhadap gagasan-gagasan matematika termasuk peranan definisi-definisi dalam matematika.
4. Menggunakan keterampilan membaca, mendengar, dan menulis untuk menginterpretasikan dan mengevaluasi gagasan matematika.
5. Mengkaji gagasan matematika melalui konjektur dan alasan yang meyakinkan.
6. Memahami nilai dari notasi dan peran matematika dalam pengembangan gagasan matematika.

Komunikasi matematika merupakan suatu peristiwa saling hubungan atau dialog yang terjadi dalam lingkungan kelas sehingga terjadi pengalihan pesan, pesan yang dialihkan berisi tentang materi matematika yang dipelajari di kelas secara tertulis maupun lisan, Asikin (2001: 1).

Kondisi Awal yang dialami SD Negeri Banyuwangung 2 Surakarta kelas III, rendahnya kemampuan komunikasi matematika. Beberapa faktor penyebab Rendahnya kemampuan komunikasi matematika antara lain sebagai berikut

1. Guru masih sering menjadi sentral utama dalam proses pembelajaran dan mendominasi aktivitas mengajar, siswa kurang atau tidak aktif, kurangnya variasi dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru selalu monoton dalam mengajar.
2. Rendahnya minat, kualitas belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika, rendahnya kemampuan komunikasi matematika siswa yang

dapat menghambat pemahaman dan penguasaan penyampaian konsep dan materi pembelajaran matematika.

3. Kurangnya sarana dan prasarana, media, atau alat peraga dalam kegiatan pembelajaran, ketersediaan ruang kelas yang tidak sesuai dengan jumlah siswa.
4. Konsep - konsep atau materi pelajaran matematika yang dianggap siswa sulit dipahami.
5. Lingkungan yang tidak baik mempengaruhi minat belajar siswa, dan rendahnya tingkat kemampuan ekonomi keluarga juga ikut berpengaruh pada upaya peningkatan keberhasilan pembelajaran disekolah, khususnya mata pelajaran matematika.

Beberapa faktor tersebut, faktor yang paling dominan merupakan faktor guru. Berbagai usaha telah dilakukan guru matematika di SD Negeri Banyuwang 2 Surakarta dalam mengatasi permasalahan tersebut, seperti melakukan latihan soal, dan tanya jawab dalam kelas. Tetapi, usaha yang dilakukan guru SD Negeri Banyuwang 2 Surakarta belum mampu membuat siswa untuk aktif dan mengkomunikasikan matematika dengan baik, karena siswa yang menjawab pertanyaan guru, cenderung beberapa siswa saja. Sedangkan siswa yang lain hanya mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan oleh temannya.

Alternatif solusi yang dapat dilakukan guru dengan mengadakan diskusi dalam kelompok kecil, meminta siswa untuk mempresentasikan hasilnya didepan kelas, menggunakan strategi pembelajaran Role Play. Solusi

yang dapat mengatasi permasalahan di SD Negeri Banyuwangung 2 Surakarta adalah menggunakan strategi pembelajaran *Role Play*.

Strategi pembelajaran *Role Play* merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik, hisyam (2008: 98).

Strategi *Role Play* mempunyai nilai tambah : (a) Dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil; (b) Permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa; (c) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan; (d) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

Kelemahan metode *Role Play* antara lain: (a) Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relatif banyak; (b) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid; (c) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu; (d) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Langkah – langkah strategi pembelajaran *Role Play* sebagai berikut:

- (1) Siswa diminta untuk mempelajari skenario dalam waktu tertentu sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar;
- (2) Siswa membentuk kelompok yang anggotanya 5 orang;
- (3) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan;
- (4) Masing - masing

siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok; (5) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, memberikan kesimpulan secara umum.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penulis melakukan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran *Role Play* sebagai salah satu upaya meningkatkan kemampuan komunikasi matematika siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan strategi pembelajaran *Role Play* dalam pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri Banyuagung 2 Surakarta?
2. Apakah ada peningkatan kemampuan komunikasi matematika melalui penerapan strategi pembelajaran *Role Play* bagi siswa kelas III SD Negeri Banyuagung 2 Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan penerapan *Role Play* dalam pembelajaran matematika.
2. Untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematika melalui strategi pembelajaran *Role Play* dalam pembelajaran matematika.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini secara teoritis dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika utamanya pada peningkatan kemampuan komunikasi matematika pada siswa dalam pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *Role Play*.

Secara khusus, penelitian ini dapat memberikan kontribusi kepada strategi pembelajaran di sekolah serta mampu mengoptimalkan kemampuan komunikasi matematika pada siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 2) Dapat mengembangkan kemampuan komunikasi matematika siswa.
- 3) Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga memperoleh ketrampilan untuk berbuat sesuatu berdasarkan materi yang diberikan.
- 4) Melatih siswa agar lebih berani mengungkapkan ide, menyanggah pendapat orang lain. menanggapi masalah, dan mengajukan pertanyaan.
- 5) Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan kemampuan bersosialisasi siswa.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai bahan rujukan bagi guru dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematika siswa
- 2) Dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas dengan baik.

E. Definisi Istilah

1. Kemampuan Komunikasi Matematika

Kemampuan komunikasi matematika adalah kesanggupan peserta didik dalam mengalihkan pesan yang berupa materi matematika, menyatakan dan menafsirkan gagasan matematika secara lisan ataupun tertulis. Kemampuan tersebut berupa mengemukakan pendapat kepada orang lain, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, berkerja sama dengan siswa lain dalam diskusi kelompok, mendemonstrasikannya hasil diskusi kepada guru dan siswa lainnya.

2. Strategi Pembelajaran *Role Play*

Strategi pembelajaran *Role Play* adalah suatu cara penguasaan bahan – bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.